Well-aging? Way-finding! La comunicazione ambientale per contesti age-friendly

Giovanna Ramaccini

Abstract

Nonostante la crisi pandemica abbia sollecitato scenari di spopolamento delle città, i dati dimostrano che nel futuro la maggior parte della popolazione vivrà in situazioni urbanizzate: entro il 2030, infatti, due terzi della popolazione mondiale risiederà in città e almeno un quarto della stessa avrà più di sessanta anni. Appare quindi evidente come in questo scenario il tema della cura rappresenti un'inevitabile sfida sociale, richiamando la stretta relazione tra ambiente costruito e salute, con particolare riferimento alla parte più fragile della popolazione. Da questo punto di vista le discipline legate alla progettazione possono offrire un contributo non solo in termini di organizzazione dello spazio, ma anche in termini di comunicazione e di utilizzo dello stesso. A partire da un'introduzione ai principali concetti legati alla progettazione di ambienti age-friendly, il contributo proposto analizza uno specifico caso studio basato su un progetto di way-finding applicato alla scala di quartiere e volto ad agevolare l'orientamento delle persone anziane affette da demenza, favorendone l'autonomia e la partecipazione attiva alla vita sociale. Il sistema di rappresentazione grafica adottato diventa un elemento che caratterizza figurativamente un intero quartiere, elevando la necessità di rispondere a una condizione sfavorevole rappresentata dalla parte più fragile della popolazione a una vera e propria opportunità progettuale a favore di un dialogo con l'intera comunità.

Parole chiave
Way-finding, age-friendly, accessibilità, relazione, comunità

Biennale di Architettura 2021, Arsenale (foto dell'autrice).

doi.org/10.3280/oa-832-c117

Introduzione

Tra i tanti quesiti legati alla modalità del nostro vivere insieme (laddove il pronome noi racchiude al suo interno livelli molteplici, coinvolgendo ad esempio il rapporto tra esseri naturali ed esseri artificiali) quello sanitario assume un ruolo particolarmente rilevante, così come evidenziato dalle riflessioni contemporanee riportate nell'ambito della XVII edizione della Biennale di Architettura. Dalle ricerche dello studio OMA che si interroga sull'ospedale del futuro [oma.com/projects/the-hospital-of-the-future] alle riflessioni sul ruolo dell'architettura come strumento per garantire benessere e salute presentate all'interno del Padiglione Italia curato da Alessandro Melis e contraddistinto dal titolo *Resilient communities* [Melis, Medas, Pievani 2021, pp. 83-92]. Nonostante la crisi pandemica abbia sollecitato scenari di spopolamento delle città a favore di fughe in contesti di campagna, i dati dimostrano che nel futuro la maggior parte della popolazione vivrà in situazioni urbanizzate: entro il 2030 due terzi della popolazione mondiale risiederà in città e almeno un quarto della stessa avrà più di sessanta anni [Phillipson 2011]. Appare quindi evidente come in questo scenario il tema della cura rappresenti un'inevitabile sfida sociale, richiamando la stretta relazione tra ambiente costruito e salute, con particolare riferimento alla parte più fragile della popolazione. Come noto, tra i diciassette obiettivi dello sviluppo sostenibile introdotti dalle Nazioni Unite nell'ambito dell'*Agenda 2030*, al terzo posto figura quello di "garantire una vita sana e promuovere il benessere di tutte e tutti a tutte le età" [un.org/sustainabledevelopment]. Tuttavia, già dal 2006 la *World Health Organization* ha attivato un movimento oggi noto con il motto di *Age-friendly City*: una
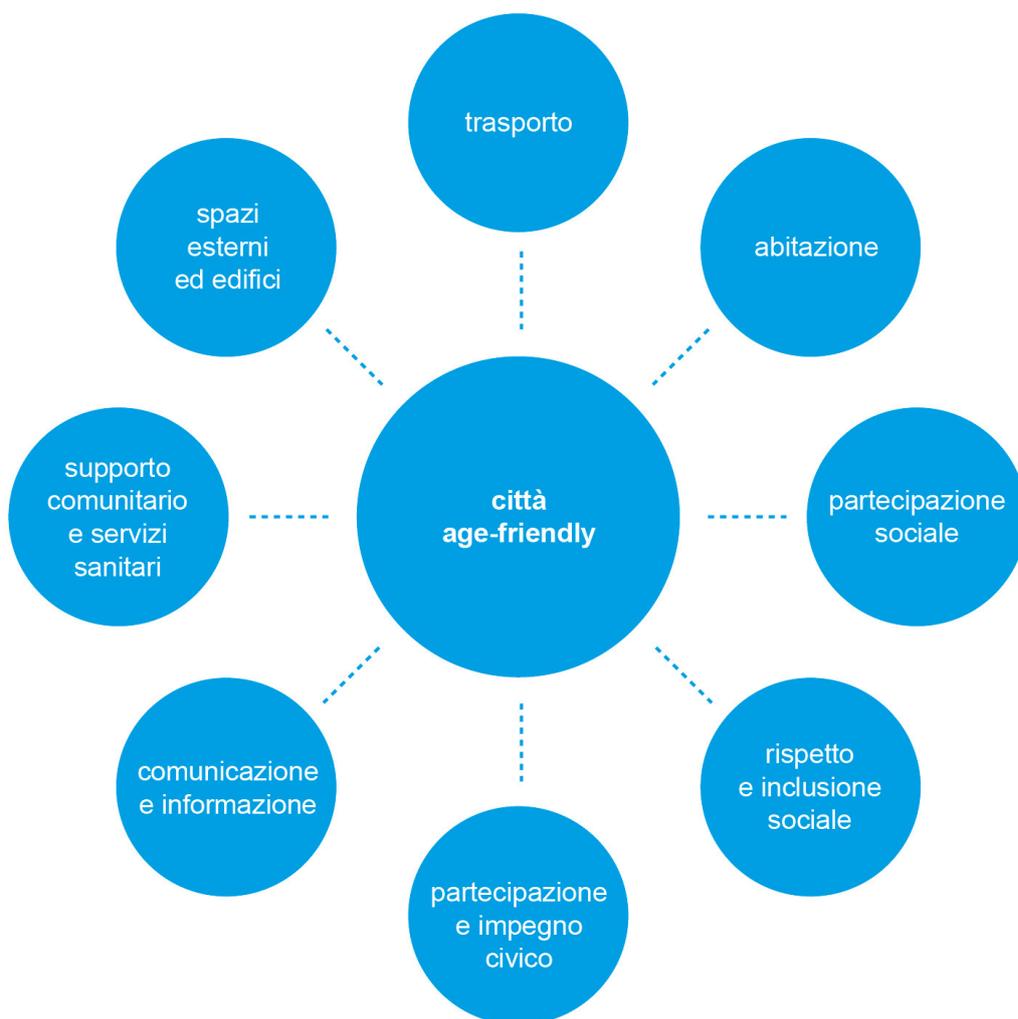
Fig. 01. *Age-friendly City*, diagramma (elaborazione dell'autore).

rete internazionale che accoglie oltre duecento città del mondo accomunate dall'obiettivo di creare contesti *age-friendly* derivanti dall'insieme "delle politiche, dei servizi e delle strutture relazionate all'ambiente fisico e sociale che sono progettate per supportare e aiutare le persone anziane a 'invecchiare attivamente', ovvero a vivere in sicurezza, godere di buona salute e continuare a partecipare pienamente alla società" [World Health Organization 2007]. Una visione che integra la dimensione della progettazione materiale (individuando l'intervento su spazi esterni ed edifici, abitazioni e trasporti) e del sostegno sanitario (individuando la garanzia di servizi sanitari e comunitari) alla costruzione di valori immateriali che coinvolgono la dimensione sociale (individuando la necessità della partecipazione e dell'inclusione) e la dimensione culturale (individuando la necessità di intervenire con strategie di comunicazione e di informazione) (fig. 01) [World Health Organization 2007, p. 9]. Tale prospettiva ha il principale merito di spostare il pensiero critico-progettuale sull'invecchiamento da un approccio tradizionale, prevalentemente focalizzato sull'offerta di soluzioni standard in risposta alle esigenze fisiche dell'anziano, a un impegno sperimentale che, interpretando il soggetto come parte di un sistema complesso, è volto a favorirne l'autonomia e la partecipazione attiva alla vita sociale.

Dal way-finding al well-aging

Da questo punto di vista le discipline legate alla progettazione possono offrire un contributo non solo in termini di organizzazione dello spazio, ma anche in termini comunicazione e di utilizzo dello stesso, intervenendo sulle emozioni in grado di stimolare le capacità sensoriali, percettive, cognitive e di conseguenza le risposte comportamentali da parte degli utenti [Albright 2021, pp. 196-198]. In particolare, il progetto di *way-finding*, inteso come l'insieme coerente dei segnali utili a facilitare la percezione e il riconoscimento dello spazio che ci circonda [Arthur, Passini 1992; Belardi, Bianconi 2014, pp. 37-46; Empler 2012, p. 161] risulta di particolare interesse nei contesti abitati da persone anziane, soprattutto quando affette da disabilità cognitiva, laddove una moltitudine di stimoli sensoriali può agire sulla memorizzazione delle informazioni e favorire di conseguenza il movimento e il comportamento attivo [Passini, Joanette, Rainville 1995; Rainville, Passini, Marchand 2001]. Come noto, la demenza colpisce le cellule cerebrali comportando la perdita progressiva di abilità cognitive e intellettuali tali poter da compromettere la memoria e il linguaggio, così come le funzioni visospaziali ed esecutive. In particolare, il decremento funzionale della cognizione spaziale, associato alla difficoltà di sintetizzare le informazioni percepite, conduce alla mancanza di controllo della realtà, limitando in maniera sostanziale la capacità di orientamento e lo svolgimento indipendente delle attività personali [alzint.org]. La letteratura scientifica introduce alcune linee guida per la progettazione degli ambienti dedicati alla cura e all'assistenza degli anziani colpiti da forme di demenza, basati sulla metodologia di analisi nota come *Evidence Based Design*. Originariamente nata in ambito medico e successivamente trasposta anche in quello della progettazione, l'EBD consiste nella misurazione degli effetti fisici e psicologici dell'ambiente sugli utenti, con l'obiettivo di orientare il processo di progettazione. Sebbene tale metodologia possa essere applicata a qualsiasi tipologia di contesto, il suo impiego è particolarmente diffuso in ambito sanitario [ebdjournal.com]. In particolare, gli studi condotti da Richard Flaming, John Zeisel e Kirsty Bennett [2020] (rispettivamente psicologo clinico, sociologo e architetto) individuano sei principi, diffusi con il nome di *Dementia Enabling Environment Principles*, che coinvolgono scelte progettuali a scale differenti, dallo studio tipologico allo studio dei dettagli: facilitare l'orientamento, promuovere l'indipendenza, introdurre stimoli, realizzare un ambiente sicuro, introdurre un'atmosfera familiare, garantire un equilibrio tra l'ambito privato e l'ambito sociale. Se i principi sopra introdotti trovano perlopiù risposte 'speciali', confinate all'interno di strutture dedicate alla cura e alla residenza dei malati, nel caso in oggetto di seguito illustrato, il sistema di rappresentazione grafica adottato diventa un elemento che caratterizza e qualifica figurativamente un intero quartiere, elevando la necessità di rispondere a una condizione sfavorevole, rappresentata dalla parte più fragile della popolazione, a una vera e propria opportunità progettuale a favore dell'intera comunità. Si tratta della sperimentazione

(nota con il titolo di *Dementia-Friendly Wayfinding System*) che ha interessato due progetti di *way-finding* nei due comparti residenziali di Chong Pang e Khatib Central situati nella città di Yishun, presso la repubblica di Singapore e che è stata condotta dal gruppo di progettazione *Immortal* [immortal.com]. In linea con l'obiettivo prioritario del governo centrale di consentire l'invecchiamento nel quartiere ed evitare lo spostamento in strutture residenziali protette, i due comparti sono stati dotati di un sistema di orientamento per assistere la numerosa popolazione anziana residente, spesso colpita da forme di demenza. In particolare, le comuni strategie di *way-finding* vengono introdotte in maniera amplificata al fine di rispondere al deficit cognitivo degli abitanti, aumentandone il livello di sicurezza e di indipendenza. Lo studio dei colori, dei caratteri tipografici e delle icone è stato coordinato al fine di essere impiegato per tutte le componenti dell'architettura, coinvolgendo diverse scale: dalla caratterizzazione delle facciate dei blocchi residenziali alla caratterizzazione degli spazi condominiali interni, all'allestimento degli spazi esterni, alla segnaletica di quartiere. Il tutto è stato concepito con l'obiettivo di assumere un ruolo attivo nella percezione visiva ed emozionale da parte degli utenti, aumentando il livello di leggibilità e di riconoscibilità degli elementi e quindi facilitando l'orientamento e la navigazione all'interno dello spazio vissuto quotidianamente. Nello specifico, rispondendo ai principi progettuali precedentemente introdotti, il progetto di *way-finding* adottato prevede la suddivisione degli isolati residenziali in tre zone, ciascuna contraddistinta da un colore primario: il rosso, il verde o il blu (figg. 02, 04).

Fig. 02. IMMORTAL, *Dementia-Friendly Wayfinding System*, 2020 <https://www.immortal.com.sg/works/khatib-central-chong-pang-city-dementia-friendly-w/> (ultimo accesso 5 marzo 2022).
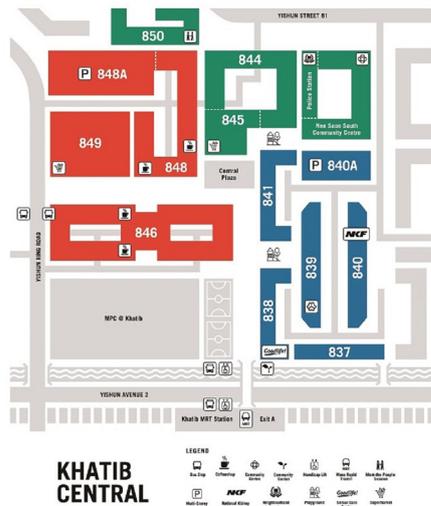
Fig. 03. IMMORTAL, *Dementia-Friendly Wayfinding System*, 2020 <https://www.immortal.com.sg/works/khatib-central-chong-pang-city-dementia-friendly-w/> (ultimo accesso 5 marzo 2022).

Fig. 04. IMMORTAL, *Dementia-Friendly Wayfinding System*, 2020 <https://www.immortal.com.sg/works/khatib-central-chong-pang-city-dementia-friendly-w/> (ultimo accesso 5 marzo 2022).

Questo primo livello di lettura è integrato all'uso di simboli che reinterpretano elementi facilmente riconoscibili, perché appartenenti al patrimonio culturale degli abitanti, inseriti in forte contrasto rispetto al colore del fondo al fine di garantirne la leggibilità: dai pesci tropicali alla pianta della gomma, dal frutto della pianta d'ananas al tempio buddista. Come noto, le persone affette da demenza hanno difficoltà nel memorizzare le informazioni appena acquisite, mentre sono facilitate nell'evocare ricordi del passato [alzint.org]. Così, l'introduzione di simboli ispirati a aspetti propri della tradizione locale può aiutare ad attivare un processo di riconoscimento e ad avvertire la corretta cognizione spazio-temporale. La mancata soluzione di continuità nell'applicazione del sistema di *way-finding* tanto agli spazi condominiali interni (afferenti alla sfera privata) quanto agli spazi collettivi esterni (afferenti alla vita sociale) (figg. 05, 07) risponde a una duplice finalità. Da un lato rafforza il collegamento visivo tra il percorso e la destinazione, aumentando la sensazione di sicurezza, dall'altro restituisce dei percorsi caratterizzati da una dimensione domestica che stimola la socializzazione, ulteriormente favorita dalle numerose postazioni per il riposo organizzate attorno a precisi punti di riferimento (fig. 08), e incentiva il coinvolgimento nell'attività di quartiere, contrastando la comune tendenza all'isolamento.

Fig. 05. IMMORTAL, *Dementia-Friendly Wayfinding System*, 2020 <https://www.immortal.com.sg/works/khatib-central-chong-pang-city-dementia-friendly-w/> (ultimo accesso 5 marzo 2022).

Fig. 06. IMMORTAL, *Dementia-Friendly Wayfinding System*, 2020 <https://www.immortal.com.sg/works/khatib-central-chong-pang-city-dementia-friendly-w/> (ultimo accesso 5 marzo 2022).

Fig. 07. IMMORTAL, *Dementia-Friendly Wayfinding System*, 2020 <https://www.immortal.com.sg/works/khatib-central-chong-pang-city-dementia-friendly-w/> (ultimo accesso 5 marzo 2022).
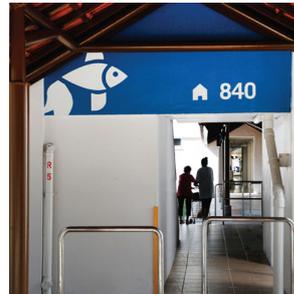
Fig. 08. IMMORTAL, *Dementia-Friendly Wayfinding System*, 2020 <https://www.immortal.com.sg/works/khatib-central-chong-pang-city-dementia-friendly-w/> (ultimo accesso 5 marzo 2022).

Conclusioni

Nella visione delineata da Ezio Manzini sulla città del futuro, il concetto della cura è imprescindibile dal tema della prossimità. Il principio è chiaro: "prossimità non deve voler dire, semplicemente, la possibilità di svolgere qualsiasi tipo di attività nell'arco di poco tempo […]. Prossimità vuol dire aumentare le connessioni, le possibilità di incontro, le relazioni umane" [Casicci 2022]. È questo il senso più profondo del modello della *Città dei 15 minuti* [paris.fr/pages/la-ville-du-quart-d-heure]. L'idea di prossimità, quindi, non è banalmente riferita a una quantificazione in termini temporali (così come un'interpretazione immediata del claim suggerirebbe) quanto piuttosto all'introduzione di qualità in termini fisici e relazionali, necessarie per attivare e alimentare il senso di comunità [Manzini 2020, pp. 4-5]. Da questo punto di vista, appare particolarmente significativo notare come, a differenza delle più tradizionali rappresentazioni delle città, quella "dei 15 minuti" venga illustrata spogliata di ogni tipo di edificio o di involucro esterno per adottare un punto di osservazione che privilegia lo sguardo diretto all'interno, perché rivolto alle persone, alle funzioni, alle attività e alle relazioni sociali.
Allora, affianco all'idea dell'isolamento fisico che contraddistingue il fare "tutto a casa" o "tutto da casa" a cui ci ha forzatamente abituati la situazione pandemica e che ha duramente colpito la popolazione anziana, c'è forse spazio per un ulteriore livello di interpretazione che può essere espresso attraverso il concetto di "tutto come a casa". Una condizione che individua come necessaria la continuità tra lo spazio privato e lo spazio collettivo, al fine di favorire il senso di condivisione e di reciprocità. Così come esemplificato dal caso studio in oggetto, tale scenario riporta al centro il ruolo della progettazione, non solo in termini di organizzazione spaziale, ma anche in termini figurativi e comunicativi. Ovvero, diventa prioritaria la costruzione di un'immagine domestica tale da essere percepita in maniera "amichevole". Ad ogni età.

Riferimenti Bibliografici

Albright, D. (2021). Neuroscienze per l'architettura. In Robinson, S., Pallasmaa, J., Zambelli, M. (a cura di), *La mente in architettura*, pp. 193-211. Firenze: University Press.

Arthur, P., Passini, R. (1992). *Wayfinding: People, Signs, and Architecture*. New York: McGraw-Hill.

Belardi, P., Bianconi, F. (2012). *I am a hospital: dal wayfinding al waysharing: per il miglioramento della percezione spaziale e dell'orientamento negli ospedali*. Firenze: Alinea.

Casicci, P. (16 febbraio 2022). La città dei 15 minuti è la città della cura. <https://www.internimagazine.it/approfondimenti/la-citta-dei-15-minuti-e-la-citta-della-cura/> (consultato il 5 marzo 2022).

Empler, T. (2012). *Grafica e comunicazione ambientale: Nuovi ambiti rappresentativi nell'architettura contemporanea*. Roma: Dei.

Flaming, R., Zeisel, J., Bennett, K. (2020). *World Alzheimer Report 2020: Design Dignity Dementia: dementia-related design and the built environment*. In Alzheimer's Desease International. < https://www.alzint.org/u/WorldAlzheimerReport2020Vol1.pdf > (consultato il 5 marzo 2022).

Manzini, E. (2021). *Abitare la prossimità. Idee per la città dei 15 minuti.* Milano: Egea.

Melis, A., Medas, B., Pievani, T. (a cura di) (2021). *Catalogo del Padiglione Italia "Comunità Resilienti" alla Biennale Architettura 2021. Vol. 1\b. Roma: D Editore.*

Passini, R., Joanette, Y., Rainville, C. (1995). Wayfinding in dementia of the Alzheimer type: Planning abilities. In *Journal of Clinical and Experimental Neuropsychology*, 17(2), pp. 820-832.

Phillipson, C. (2011). Developing Age-Friendly Communities: New Approaches to Growing Old in Urban Environments. In *Handbook of Sociology of Aging*, pp. 279-293.

Rainville, C., Passini, R., Marchand, N. (2001). A Multiple Case Study of Wayfinding in Dementia of the Alzheimer Type: Decision Making. In *Aging Neuropsychology and Cognition*, 8(1), pp. 54-71.

World Health Organization (2007). *Global Age-friendly Cities: a guide*. Geneva:World Health Organization.

Autore
Giovanna Ramaccini, Dipartimento di Ingegneria Civile e Ambientale-Università degli Studi di Perugia, giovanna.ramaccni@unipg.it

Per citare questo capitolo: Ramaccini Giovanna (2022). Well-aging? Way-finding! La comunicazione ambientale per contesti age-friendly/Well-aging? Way-finding! Design strategies for age-friendly environments. In Battini C., Bistagnino E. (a cura di). *Dialoghi. Visioni e visualità. Atti del 43° Convegno Internazionale dei Docenti delle Discipline della Rappresentazione/Dialogues. Visions and visuality. Proceedings of the 43rd Internationwal Conference of Representation Disciplines Teachers*. Milano: FrancoAngeli, pp. 1821-1834.

Isbn 9788835141938

Well-aging? Way-finding! Design strategies for age-friendly environments

Giovanna Ramaccini

Abstract

Although the pandemic crisis has prompted scenarios of urban depopulation, data show that in the future most of the population will live in urbanised situations: by 2030, two thirds of the world's population will live in cities and at least a quarter of the same population will be over sixty years old. It is therefore clear how the theme of care represents an inevitable social challenge in this scenario, and how it recalls the close relationship between the built environment and health, with particular reference to the most fragile part of the population. From this point of view, design disciplines can contribute not only in terms of organising space, but also in terms of communication and its use. Beginning with an introduction to the main concepts related to the design of age-friendly environments, the proposed contribution analyses a specific case study based on a way-finding project applied at the neighbourhood scale and aimed at facilitating the orientation of elderly persons with dementia, favouring their autonomy and active participation in social life. The system of graphic representation adopted, becomes an element that figuratively characterises an entire neighbourhood: elevating the need to respond to an unfavourable condition represented by the most fragile part of the population, to a real design opportunity in favour of a dialogue with the entire community.

Keywords
Way-finding, age-friendly, accessibility, relationship, community

Biennale di Architettura 2021, Arsenale (foto dell'autrice).

doi.org/10.3280/oa-832-c117

Introduction

Among the many questions related to how we live together (where the pronoun 'we' encompasses multiple levels, involving, for example, the relationship between natural and artificial beings), health plays a particularly important role, as highlighted by the contemporary reflections reported in the framework of the XVII Venice Biennale.. From the research of the OMA studio questioning the hospital of the future [oma.com/projects/the-hospital-of-the-future] to the reflections on the role of architecture as a tool to ensure well-being and health presented within the Italian Pavilion curated by Alessandro Melis and marked by the title *Resilient communities* [Melis, Medas, Pievani 2021, pp. 83-92]. Despite the fact that the pandemic crisis has prompted scenarios of city depopulation in favour of escapes to rural settings, data show that in the future the majority of the population will live in urbanised situations: by 2030, two thirds of the world's population will live in cities and at least a quarter of them will be over sixty years old [Phillipson 2011]. It is therefore evident how in this scenario the theme of care represents an inevitable social challenge, recalling the close relationship between the built environment and health, with particular reference to the most fragile part of the population. As is well known, among the seventeen Sustainable Development Goals introduced by the United Nations as part of the 2030 Agenda, the third goal is to "ensure a healthy life and promote well-being for all at all ages" [un.org/sustainabledevelopment]. However, as early as 2006 the *World Health Organisation* activated a movement now known under the motto of *Age-friendly City*: an international network of more than two hundred cities
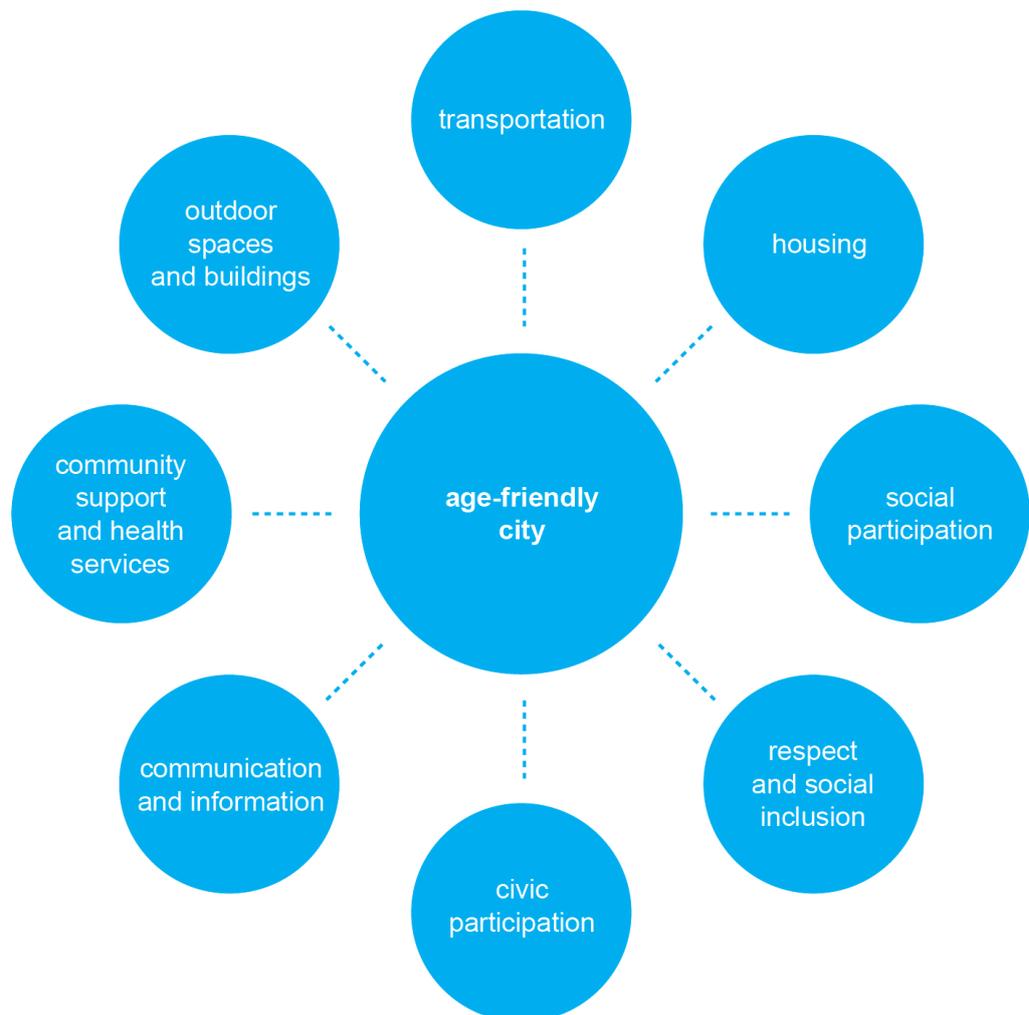
Fig. 01. *Age-friendly City*, diagram (author's elaboration).

around the world united by the goal of creating age-friendly environments resulting from the set of "policies, services and facilities related to the physical and social environment that are designed to support and help older people to 'age actively', i.e. to live safely, enjoy good health and continue to participate fully in society" [World Health Organization 2007]. A vision that integrates the dimensions of material design (identifying the intervention on outdoor spaces and buildings, housing and transport) and health support (identifying the guarantee of health and community services) with the construction of intangible values involving the social (identifying the need for participation and inclusion) and cultural dimensions (identifying the need to act with communication and information strategies) (fig. 01) [World Health Organization 2007, p. 9]. Such a vision has the main merit of shifting critical-planning thinking on ageing from a traditional approach, mainly focused on offering standard solutions in response to the physical needs of the elderly, to an experimental commitment that, by interpreting the subject as part of a complex system, is aimed at fostering their autonomy and active participation in social life.

From way-finding to well-aging

From this point of view, disciplines related to design can contribute not only in terms of space organisation, but also in terms of communication and its use, intervening on emotions that can stimulate sensorial, perceptive and cognitive capacities and consequently the behavioural responses of users [Albright 2021, pp. 196-198]. In particular, way-finding, understood as the coherent set of signals useful to facilitate the perception and recognition of the space around us, is of particular interest in contexts inhabited by the elderly [Arthur, Passini 1992; Belardi, Bianconi 2014, pp. 37-46; Empler 2012, p. 161], especially when cognitively impaired, where a multitude of sensory stimuli can act on the memorisation of information and consequently encourage movement and active behaviour [Passini, Joanette, Rainville 1995; Rainville, Passini, Marchand 2001]. As is well known, dementia affects brain cells resulting in the progressive loss of cognitive and intellectual abilities such that memory and language, as well as visuospatial and executive functions, are impaired. In particular, the functional impairment of spatial cognition, associated with the difficulty of synthesising perceived information, leads to a lack of reality control, substantially limiting the ability to orientate and perform personal activities independently [alzint.org]. The scientific literature introduces some guidelines for the design of environments dedicated to the care and assistance of elderly people suffering from dementia, based on the analysis methodology known as Evidence Based Design. Originally born in the medical field and later transposed to the design field, EBD consists of measuring the physical and psychological effects of the environment on users, with the aim of guiding the design process. Although this methodology can be applied to any type of context, its use is particularly widespread in the health sector [ebdjournal.com]. In particular, the studies conducted by Richard Flaming, John Zeisel and Kirsty Bennett [2020] (a clinical psychologist, sociologist and architect respectively) identify six principles, popularly known as the Dementia Enabling Environment Principles, which involve design choices at different scales, from typological study to the study of details: facilitate orientation, promote independence, introduce stimulation, create a safe environment, introduce a family atmosphere, ensure a balance between the private and social spheres. While the principles introduced above mostly find 'special' responses, confined within facilities dedicated to the care and residence of the sick, in the case illustrated below, the system of graphic representation adopted becomes an element that characterises and figuratively qualifies an entire neighbourhood. Elevating the need to respond to an unfavourable condition, represented by the most fragile part of the population, to a real project opportunity for the benefit of the entire community. This is the trial (known under the title *Dementia-Friendly Wayfinding System*) involving two way-finding projects in the two residential subdivisions of Chong Pang and Khatib Central located in the city of Yishun, near the Republic of Singapore, and which was conducted by the *Immortal* design group [immortal.com]. Following the central government's priority objective of enabling ageing in the neighbourhood and avoiding displacement to sheltered housing facilities, the two

wards were equipped with a guidance system to assist the large elderly resident population, often suffering from dementia. In particular, common way-finding strategies are introduced in an amplified manner in order to respond to the cognitive deficit of the inhabitants, increasing their level of security and independence. The study of colours, typefaces and icons was co-ordinated in order to be used for all components of the architecture, involving different scales: from the characterisation of the facades of residential blocks to the characterisation of interior condominium spaces, from the design of outdoor spaces to neighbourhood signage. The entire thing was conceived with the aim of taking an active role in the visual and emotional perception of users, increasing the level of legibility and recognisability of the elements and thus facilitating orientation and navigation within the space experienced on a daily basis. Specifically, responding to the design principles previously introduced, the way-finding project adopted envisages the subdivision of the residential blocks into three zones, each distinguished by a primary colour: red, green or blue (figs. 02, 04).
This first level of reading is supplemented by the use of symbols that reinterpret easily recog-

Fig. 02. Immortal, *Dementia-Friendly Wayfinding System*, 2020 <https://www.immortal.com.sg/works/khatib-central-chong-pang-city-dementia-friendly-w/> (ultimo accesso 5 marzo 2022).

Fig. 03. Immortal, *Dementia-Friendly Wayfinding System*, 2020 <https://www.immortal.com.sg/works/khatib-central-chong-pang-city-dementia-friendly-w/> (ultimo accesso 5 marzo 2022).

Fig. 04. Immortal, *Dementia-Friendly Wayfinding System*, 2020 <https://www.immortal.com.sg/works/khatib-central-chong-pang-city-dementia-friendly-w/> (ultimo accesso 5 marzo 2022).

nisable elements, because they belong to the cultural heritage of the inhabitants, inserted in strong contrast to the colour of the background in order to ensure readability: from tropical fish to the rubber plant, from the fruit of the pineapple plant to the Buddhist temple. As is

well known, people with dementia have difficulty memorising newly acquired information, while they are facilitated in evoking memories of the past [alzint.org]. Thus, the introduction of symbols inspired by aspects of local tradition can help activate a process of recognition and correct spatial-temporal cognition. The seamless application of the way-finding system to both indoor condominium spaces (pertaining to the private sphere) and outdoor collective spaces (pertaining to social life) (figs. 05, 07) serves a twofold purpose.
On the one hand, it strengthens the visual connection between the route and the destination, increasing the feeling of safety, and on the other hand, it provides routes characterised by a domestic dimension that stimulates socialisation, which is further promoted by the numerous resting places organised around precise landmarks (fig. 08), and encourages involvement in neighbourhood activity, counteracting the common tendency towards isolation.

Fig. 05. Immortal, *Dementia-Friendly Wayfinding System*, 2020 <https://www.immortal.com.sg/works/khatib-central-chong-pang-city-dementia-friendly-w/> (ultimo accesso 5 marzo 2022).

Fig. 06. Immortal, *Dementia-Friendly Wayfinding System*, 2020 <https://www.immortal.com.sg/works/khatib-central-chong-pang-city-dementia-friendly-w/> (ultimo accesso 5 marzo 2022).

Fig. 07. Immortal, *Dementia-Friendly Wayfinding System*, 2020 <https://www.immortal.com.sg/works/khatib-central-chong-pang-city-dementia-friendly-w/> (ultimo accesso 5 marzo 2022).
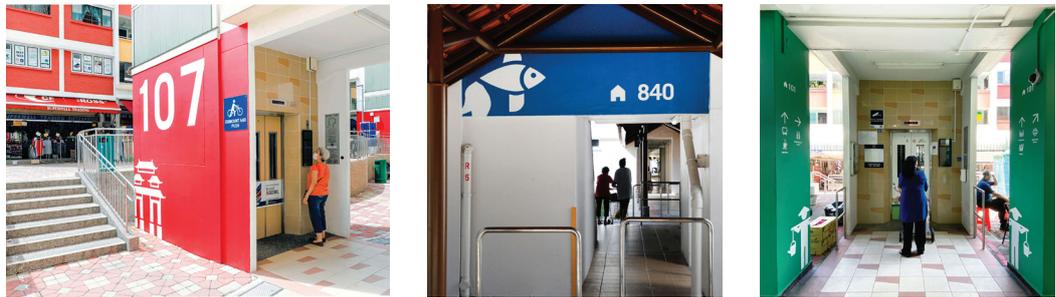
Fig. 08. Immortal, *Dementia-Friendly Wayfinding System*, 2020 <https://www.immortal.com.sg/works/khatib-central-chong-pang-city-dementia-friendly-w/> (ultimo accesso 5 marzo 2022).

Conclusions

In Ezio Manzini's vision of the city of the future, the concept of care is inseparable from the theme of proximity. The principle is clear: "proximity should not simply mean the possibility of carrying out any kind of activity within a short space of time [...]. Proximity means increasing connections, meeting possibilities, human relations" [Casicci 2022]. This is the deeper meaning of the *15-Minute City* model [paris.fr/pages/la-ville-du-quart-d-heure]. The idea of proximity, therefore, is not simply referred to a quantification in temporal terms (as an immediate interpretation of the claim would suggest) but rather to the introduction of qualities in physical and relational terms, necessary to activate and nurture the sense of community [Manzini 2020, pp. 4-5]. From this point of view, it is particularly significant to note how, in contrast to more traditional representations of cities, the '15 minutes' one is illustrated stripped of any kind of building or outer shell in order to adopt an observation point that favours a direct look inside, because it is directed at people, functions, activities and social relations. So, alongside the idea of the physical isolation that characterises the 'everything at home' or 'everything from home' to which the pandemic situation has forcibly accustomed us and which has severely affected the elderly population, there is perhaps room for a further level of interpretation that can be expressed through the concept of 'everything like at home'. A condition that identifies continuity between private and collective space as necessary to foster a sense of sharing and reciprocity. As exemplified by this case study, this scenario brings the role of design back to the centre, not only in terms of spatial organisation, but also in figurative and communicative terms. That is, building a domestic image that is perceived as 'friendly' becomes a priority. At every age.

References

Albright, D. (2021). Neuroscienze per l'architettura. In Robinson, S., Pallasmaa, J., Zambelli, M. (a cura di), *La mente in architettura*, pp. 193-211. Firenze: University Press.

Arthur, P., Passini, R. (1992). *Wayfinding: People, Signs, and Architecture*. New York: McGraw-Hill.

Belardi, P., Bianconi, F. (2012). *I am a hospital: dal wayfinding al waysharing: per il miglioramento della percezione spaziale e dell'orientamento negli ospedali*. Firenze: Alinea.

Casicci, P. (16 febbraio 2022). La città dei 15 minuti è la città della cura. <https://www.internimagazine.it/approfondimenti/la-citta-dei-15-minuti-e-la-citta-della-cura/> (consultato il 5 marzo 2022).

Empler, T. (2012). *Grafica e comunicazione ambientale: Nuovi ambiti rappresentativi nell'architettura contemporanea*. Roma: Dei.

Flaming, R., Zeisel, J., Bennett, K. (2020). *World Alzheimer Report 2020: Design Dignity Dementia: dementia-related design and the built environment*. In Alzheimer's Desease International. < https://www.alzint.org/u/WorldAlzheimerReport2020Vol1.pdf > (consultato il 5 marzo 2022).

Manzini, E. (2021). *Abitare la prossimità. Idee per la città dei 15 minuti.* Milano: Egea.

Melis, A., Medas, B., Pievani, T. (a cura di) (2021). *Catalogo del Padiglione Italia "Comunità Resilienti" alla Biennale Architettura 2021. Vol. 1\b. Roma: D Editore.*

Passini, R., Joanette, Y., Rainville, C. (1995). Wayfinding in dementia of the Alzheimer type: Planning abilities. In *Journal of Clinical and Experimental Neuropsychology,* 17(2), pp. 820-832.

Phillipson, C. (2011). Developing Age-Friendly Communities: New Approaches to Growing Old in Urban Environments. In *Handbook of Sociology of Aging*, pp. 279-293.

Rainville, C., Passini, R., Marchand, N. (2001). A Multiple Case Study of Wayfinding in Dementia of the Alzheimer Type: Decision Making. In *Aging Neuropsychology and Cognition*, 8(1), pp. 54-71.

World Health Organization (2007). *Global Age-friendly Cities: a guide*. Geneva:World Health Organization.

Author
Giovanna Ramaccini, Dipartimento di Ingegneria Civile e Ambientale-Università degli Studi di Perugia, giovanna.ramaccni@unipg.it

To cite this chapter: Ramaccini Giovanna (2022). Well-aging? Way-finding! La comunicazione ambientale per contesti age-friendly/Well-aging? Way-finding! Design strategies for age-friendly environments. In Battini C., Bistagnino E. (a cura di). *Dialoghi. Visioni e visualità. Atti del 43° Convegno Internazionale dei Docenti delle Discipline della Rappresentazione/Dialogues. Visions and visuality. Proceedings of the 43rd Internationwal Conference of Representation Disciplines Teachers*. Milano: FrancoAngeli, pp. 1821-1834.

Isbn 9788835141938